



Ein schnelles Deckbau-Kartenspiel für 2-4 Personen von Nico Reuter

SPIELER 2-4	ALTER ab ca. 8	DAUER 15-25 Min.	MATERIAL 1-2 Kartenspiele
-----------------------	--------------------------	----------------------------	-------------------------------------

1. Spielidee

In **Straight Up** baust du dir Zug für Zug ein stärkeres Deck auf. Mit Geldkarten kaufst du bessere Karten aus dem Markt, entfernst schwache Startkarten und bereitest deine Auslage vor.

Dein Ziel ist eine vollständige Straße aus **J - Q - K - A**. Doch der Markt ist knapp, und deine Mitspieler können dir wichtige Karten wegkaufen oder einmal pro Partie eine deiner ausliegenden Karten schlagen. Wer sein Deck gut verbessert und den richtigen Moment zum Auslegen findet, gewinnt.

2. Spielmaterial

Spieler	Material
2	1 Kartenspiel mit 52 Karten + 2 Jokern
3 - 4	2 Kartenspiele mit je 52 Karten + insgesamt 3/4 Jokern

Geeignet sind z. B. Poker-, Rommé- oder Bridgekarten, sie können auch verschiedene Rückseiten haben. Joker werden nicht ins Deck gemischt.

3. Kartenarten

Art	Karten	Funktion
Startkarten	2, 3, 4	liegen zu Beginn im Deck; sind Geldkarten
Geldkarten	2 - 10	liefern beim Kaufen ihren Wert als Geld
Zielkarten	J, Q, K, A	bauen die Straße; geben kein Geld
Joker	je 1	zeigt an, ob dein Schlag verfügbar ist

Bei diesem Spiel sind die Kartenfarben unwichtig.

4. Kosten

Geldkarten kosten ihren eigenen Wert.

Zielkarten kosten: **J = 10, Q = 15, K = 20, A = 25.**

5. Spielvorbereitung

- Nehmt je nach Spielerzahl **1 oder 2 Kartenspiele**.
- Jeder Spieler erhält **1 Joker** als Schlagmarker; übrige Joker kommen zurück in die Schachtel.
- Jeder Spieler erhält als Startdeck diese 6 Karten: **2, 2, 3, 3, 4, 4**.
- Mische dein Startdeck und lege es als eigenen Nachziehstapel vor dich.
- Entfernt alle übrigen **2er, 3er und 4er** aus dem Spiel.
- Alle übrigen Nicht-Joker-Karten bilden das gemischte Marktdeck, welches in die Tischmitte gelegt wird.
- Legt einen Startspielermarker bereit, z. B. die Kartenschachtel.

6. Rundenablauf

Schritt	Ablauf
1	Markt auf Spielerzahl + 2 Karten auffüllen
2	Beginnend beim Startspieler führt jede Person im Uhrzeigersinn 1 Zug aus
3	Hat niemand gekauft und alle Marktkarten liegen noch aus, werden sie auf die Marktplatte gelegt und ein neuer Markt wird aufgedeckt
4	Startspielermarker weitergeben

7. Dein Zug

Wenn du an der Reihe bist, ziehst du auf **3 Handkarten** und wählst genau **eine** Aktion:

1. Marktkarte kaufen

Kaufe 1 ausliegende Marktkarte und lege sie auf deinen Ablagestapel. Deine Hand muss genug Geldwert liefern.

2. Startkarte entfernen

Entferne 1 Startkarte aus deiner Hand dauerhaft aus dem Spiel. Das kann eine 2, 3 oder 4 sein.

3. Zielkarte auslegen

Lege 1 Zielkarte aus deiner Hand passend in eine deiner Straßen vor Dich auf den Tisch. Details siehe Punkt 9.

4. Eine gegnerische Auslagenkarte schlagen

Schlage 1 höhere Zielkarte aus deiner Hand, um die oberste Karte einer gegnerischen Straße zu schlagen. Das ist nur möglich, solange dein Joker vor dir liegt. Mehr dazu unter Punkt 10.

5. Passen

Tue nichts.

8. Nach deinem Zug

Alle gespielten und übrigen Handkarten kommen nach deinem Spielzug immer auf deinen Ablagestapel. Wenn dein Nachziehstapel leer ist, mischst du deinen Ablagestapel zu einem neuen Nachziehstapel.

9. Straßen bauen

- Du darfst höchstens **2 eigene Straßen** gleichzeitig haben.
- Eine Straße wird immer in dieser Reihenfolge gebaut:
J → Q → K → A.
- J beginnt eine neue Straße.
Q darf nur auf J, K nur auf J → Q und A nur auf J → Q → K gelegt werden.

10. Eine Auslagenkarte schlagen

- Du darfst die **höchste Karte** einer gegnerischen Straße schlagen.
- Deine gespielte Zielkarte **muss höher sein**.
Rangfolge: **J < Q < K < A.**
- Beide Karten kommen auf die Ablagestapel ihrer Besitzer.
- Danach legst du deinen Joker weg. Du kannst in dieser Partie nicht erneut schlagen.

11. Marktdeck

- Wenn das Marktdeck leer ist, mischt die Marktablage und bildet daraus ein neues Marktdeck.
- Sind zu wenige Marktkarten verfügbar, wird nur mit den verfügbaren Karten gespielt.
- Gibt es gar keine Marktkarten mehr, wird ohne Markt weitergespielt.

12. Spielende

Straßensieg und Sonderfall

Straßensieg: Sobald du J - Q - K - A vollständig in einer eigenen Straße ausliegen hast, gewinnst du sofort.

Seltener Sonderfall: Falls eine Person jemals alle Karten eines Zielkarten-Rangs besitzt (z.B. alle Könige), gewinnt sie ebenfalls sofort. Bei 2 Spielern sind das 4 Karten, bei 3-4 Spielern 8 Karten.

Kurzüberblick

- 2 Spieler: **1 Kartenspiel**. 3-4 Spieler: **2 Kartenspiele**.
- Startdeck: **2, 2, 3, 3, 4, 4.**
- Marktgröße: **Spielerzahl + 2.**
- Pro Zug genau **1 Aktion**:
 - Marktkarte kaufen
 - Startkarte entfernen
 - Zielkarte auslegen
 - gegnerische Zielkarte schlagen (1x je Partie)
 - passen
- Ziel: eine vollständige Straße **J - Q - K - A.**



Lizenz

Diese Regel darf kostenlos heruntergeladen, ausgedruckt, privat genutzt und unverändert weitergegeben werden. Die nicht-kommerzielle Weitergabe ist ausdrücklich erwünscht, solange der Autor genannt wird und die Regel nicht verändert wird. Eine kommerzielle Nutzung ist nicht erlaubt. Dazu zählen insbesondere der Verkauf der Regel, die Verwendung in kommerziellen Produkten, Apps, digitalen Umsetzungen, Bundles mit Spielkarten, bezahlten Veröffentlichungen oder sonstigen Angeboten, die mit *Straight Up* Geld verdienen. Kommerzielle Nutzungen bleiben ausschließlich dem Autor vorbehalten und sind nur mit vorheriger schriftlicher Genehmigung erlaubt.

Veränderte Fassungen, Übersetzungen, neue Layouts, Varianten oder abgeleitete Versionen dürfen nicht ohne Zustimmung veröffentlicht werden. Dadurch bleibt sichergestellt, dass es eine klare offizielle Regelversion gibt und keine abweichenden Fassungen im Umlauf sind, die Spielerinnen und Spieler verwirren könnten. Private Hausregeln am Spieltisch sind selbstverständlich möglich, sie gelten jedoch nicht als offizielle *Straight Up*-Regeln und dürfen nicht als solche verbreitet werden.

Die Regel ist unter der Lizenz **Creative Commons Namensnennung - Nicht kommerziell - Keine Bearbeitungen 4.0 International (CC BY-NC-ND 4.0)** veröffentlicht. Kostenlose private Nutzung, Ausdruck und unveränderte nicht-kommerzielle Weitergabe sind erlaubt. Kommerzielle Nutzung, Verkauf, Abdruck, digitale Umsetzung, Bundles mit Spielkarten, Übersetzungen, Bearbeitungen oder abgeleitete Versionen bedürfen der vorherigen schriftlichen Genehmigung des Autors.